

# Weekly report

2014.09.15~2014.09.21

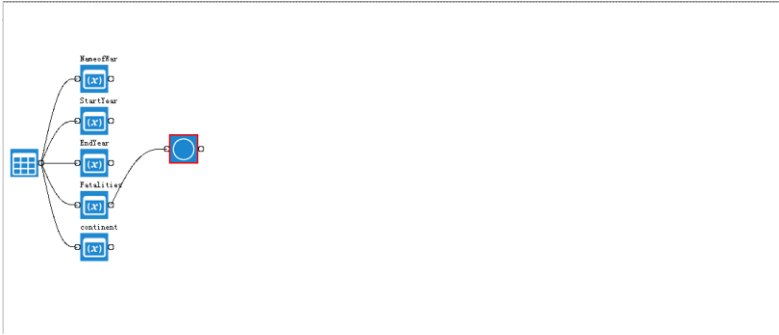
胡万祺

## 一、本周工作总结

Visketch:

1、完成 Geometry 模块的功能，包括渲染和绑定。

(1) 输入变量，在属性面板中完成绑定。圆图元的属性面板中包括了半径、面积、颜色，每个属性都有 binding 和 scale。Binding 中可以直接拖入输入变量完成绑定，scale 为调节属性值的最大值和最小值，默认是线性映射。颜色的映射采用 category10、category20 或者其他，可供用户选择，



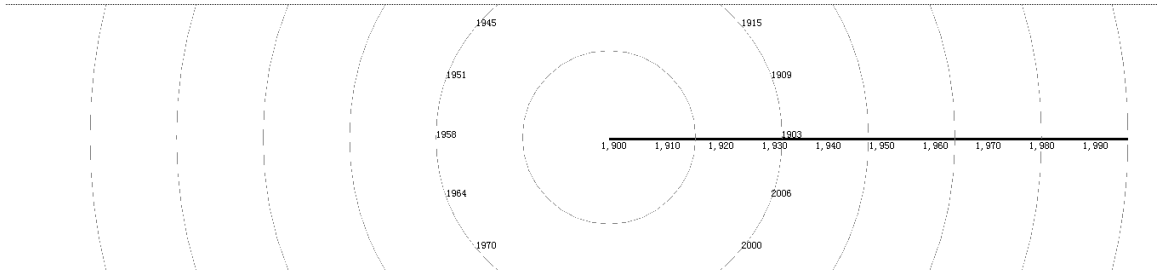
c19			
输入变量	图元设置		
	attribute	binding	scale
Fatalities	半径	<input type="text"/>	<input type="text"/> 0 <input type="text"/> 5 <input type="text"/>
	面积	<input type="text"/>	<input type="text"/> 0 <input type="text"/> 20 <input type="text"/>
	颜色	<input type="text"/>	category10 ▼

2、加了一种布局——极坐标。有半径和角度两个属性供绑定。另外有一些静态的属性比如径向密度、原点的位置等都可以供用户调节。

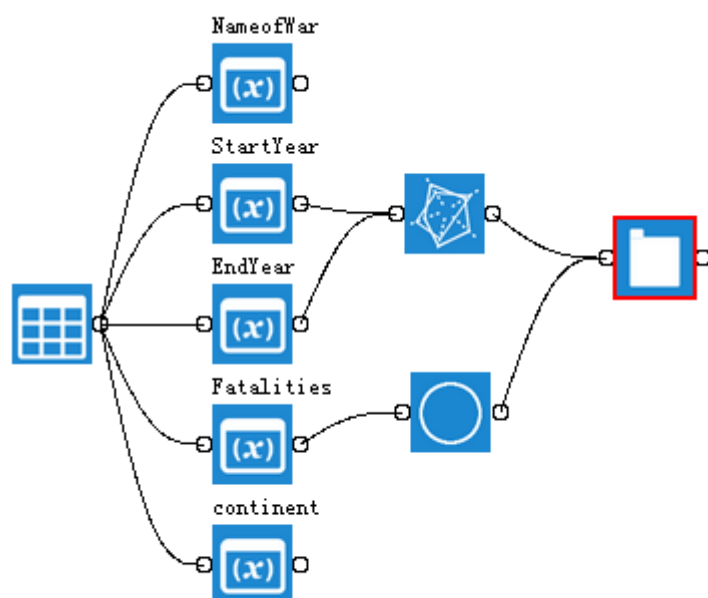
c19极坐标系

输入变量	坐标轴设置	
StartYear EndYear	半径:	StartYear
	角度:	EndYear
	径向密度:	18
	原点x坐标:	0
	原点y坐标:	0

渲染出来的效果为这样:



(3) 空白视图模块的功能(进行中)。在空白视图模块的属性面板中,将会分别列出视图输入的布局 and 图元。其中图元的部分会有位置绑定的设置。也就是说,图元和布局模块本来都是相互独立的,图元在布局里面怎么定位是由视图模块去控制的。



c21视图

layout:		null	
Geometryc23	NameofWar StartYear EndYear Fatalities continent	cx:	<input type="text"/>
		cy:	<input type="text"/>